



DOI <https://doi.org/10.32782/naoma-bulletin-2026-5-12>

УДК 72.01:711.4

ORCID ID: 0000-0002-0597-9700

Олена Трошкіна

*кандидатка архітектури, доцентка,
кафедра теорії, історії архітектури та синтезу мистецтв
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури
olena.troshkina@naoma.edu.ua*

ДРАМАТУРГІЯ АРХІТЕКТУРНОГО ПРОСТОРУ МІСТА: ВІЗУАЛЬНІ ТА КОМПОЗИЦІЙНІ МЕХАНІЗМИ ФОРМУВАННЯ СПРИЙНЯТТЯ

Анотація. *Метою статті* є системне виявлення драматичних аспектів архітектурного простору, а також комплексне визначення ролі статичних і динамічних механізмів у формуванні його драматургії. Дослідження спрямоване на теоретичне й емпіричне з'ясування того, як антропоморфні метафори, сценографічні прийоми та візуально-образні засоби інтегруються в архітектурну композицію, перетворюючи середовище на об'єкт активного емоційного співпереживання й когнітивного осмислення. Особливу увагу приділено аналізу переходу від фізичного руху спостерігача до оптичного руху погляду в межах окремого кадру. **Методи дослідження.** Дослідження виконано на основі міждисциплінарного підходу із застосуванням композиційно-просторового аналізу архітектурних середовищ, порівняльного аналізу живописних і графічних творів (Дж. Б. Піранезі, прерафаеліти, Е. Гоппер, Дж. Де Кіріко), методів аналізу візуального кадру, а також інтерпретації даних айтрекінгу для виявлення послідовності фіксацій, затримок погляду та напрямків візуального руху. Саме поєднання аналізу художніх зображень і реальних просторових ситуацій міста дало змогу простежити механізми перенесення драматичних принципів в архітектурний простір. **Головні результати і висновки.** У результаті дослідження встановлено, що драматургія архітектурного простору реалізується у статичному та динамічному вимірах і визначається співвідношенням мас і порожнеч, їхньою конфігурацією, лінією силуету, світлотіньовими та масштабними контрастами, а також зміною ракурсів і точок зору спостерігача. Доведено, що порожнечі, зокрема «від'ємний простір», поверхня землі та небо, виступають активними композиційними чинниками, які формують емоційну напругу та ієрархію сприйняття. Наукова новизна полягає в трактуванні драматичного типу міського простору як змінної характеристики, що виникає в процесі споглядання, а також у застосуванні методів візуального аналізу для інтерпретації архітектурної композиції. Отримані результати мають значення для теорії архітектури, містобудування та архітектурної освіти, орієнтованої на емоційний досвід людини, яка тілесно та візуально переживає архітектурний простір.

Ключові слова: архітектурний простір, драматургія простору, міське середовище, сценарій, драма, візуальне сприйняття, айтрекінг.

Olena Troshkina

*Candidate of Architecture, Associate Professor,
Head of the Department of Theory, History of Architecture and Synthesis of Arts
National Academy of Fine Arts and Architecture
olena.troshkina@naoma.edu.ua*

DRAMATURGY OF ARCHITECTURAL SPACE OF THE CITY: VISUAL AND COMPOSITION MECHANISMS OF FORMING PERCEPTION

Abstract. *The aim* of the article is to systematically identify the dramatic aspects of architectural space and comprehensively determine the role of static and dynamic mechanisms in the formation of its dramaturgy. The research is aimed at theoretically and empirically clarifying how anthropomorphic metaphors, scenographic techniques and visual-imaginative means are integrated into the architectural composition, transforming the environment into an object of active emotional empathy and cognitive comprehension. Special attention is paid to the analysis of the transition from the physical movement of the observer to the optical movement of the gaze within a single frame. **Research methods.** The research was carried out on the basis of an interdisciplinary approach using compositional and spatial analysis of architectural environments, comparative analysis of pictorial and graphic works (Piranesi, Pre-Raphaelites, E. Hopper, J. de Chirico), methods of visual frame analysis, as well as interpretation of eye tracking data to identify the sequence of fixations, gaze delays and directions of visual movement. It was the combination of the analysis of artistic images and real spatial situations of cities that made it possible to trace the mechanisms of transferring dramatic principles into architectural space. **Main results and conclusions.** As a result of the research, it was established that the dramaturgy of architectural space is realized in static and dynamic dimensions and is determined by the ratio of masses and voids, their configuration, silhouette line, chiaroscuro and scale contrasts,

as well as a change in the angles and points of view of the observer. It is proven that voids, in particular “negative space”, the surface of the earth and the sky, act as active compositional factors that form emotional tension and the hierarchy of perception. The scientific novelty lies in the interpretation of the dramatic type of urban space as a variable characteristic that arises in the process of contemplation, as well as in the application of visual analysis methods for the interpretation of architectural composition. The results obtained are important for the theory of architecture, urban planning and architectural education, focused on the emotional experience of a person who physically and visually experiences architectural space.

Key words: architectural space, dramaturgy of space, urban environment, scenario, drama, visual perception, eye tracking.

Постановка проблеми. Людям притаманно антропоморфізувати навколишній світ, наділяючи предмети та простори людськими якостями, емоціями чи намірами, де образне перенесення особливо проявляється в лексиці при сприйнятті форми. Отже, простежується певна метафоризація, коли будівлі «дивляться» темними вікнами, «нависають», «тиснуть» чи навіть «вбивають» своїм гіпертрофованим масштабом низьку історичну забудову та пригнічують саму людину.

Антропоморфність архітектурної мови проявляється також у постійному уподібненні міського середовища до живого організму. Такі метафори, як «міська артерія», «серце міста», «обличчя фасаду» чи «скелет забудови», відображають не лише прагнення людини осмислити простір через власне тілесне й емоційне переживання, а й глибоку психологічну взаємодію між нею та середовищем. Подібні образи фіксують архітектурний процес як форму «олюднення» простору, у якому будівлі можуть «дихати», «дивитися», «тиснути» або «задихатися». У такий спосіб архітектура набуває семантики живого, створюючи передумови для формування її драматургії – здатності викликати емоційне співпереживання та вибудовувати взаємодію між об'єктом і спостерігачем. Цей зв'язок відповідає сценаріям взаємодії людини із середовищем та визначає емоційний ефект простору, який може розглядатися через категорії драми, комедії або будь-яких інших жанрів.

Дослідження архітектурного середовища, що останнім часом усе більше набуває рис кінематографічності та театралізації в аспектах прояву драми, дає змогу розширити традиційні підходи до містобудівної архітектурної композиції, інтегруючи сценографічні, семіотичні та наративні концепції в планування й проектування міського середовища.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Питання емоційного впливу архітектури на людину давно цікавило вітчизняних і зарубіжних теоретиків архітектури та, здебільшого, розглядалося в межах досліджень формування

образу й образності, а також семантики архітектури. Кевін Лінч (Kevin Lynch) виділяє ключові елементи композиції міста – маршрути, вузли, доміанти, види – як основні точки формування драматичних сценаріїв. Суперечності та напруга в середовищі виникають, коли різні маршрути перетинаються, а користувачі сприймають кульмінаційні точки простору як важливі орієнтири [1]. Бруно Дзеві (Bruno Zevi) підкреслює значення послідовності та ритму просторових переходів крізь місто, які створюють ефект драматичної подорожі [2]. Бернард Чумі (Bernard Tschumi) вважає, що подія у просторі важливіша за формальну композицію, а конфлікт та непередбачуваність формують справжню драматургію міського середовища [3].

Гольгер Кляйне (Holger Kleine) також пропонує розглядати простір як сцену для дії, де архітектура організовує рух, його затримку та взаємодію людей із середовищем, а також вводить поняття просторових послідовностей (поверхонь, просторових конфігурацій, фрагментів та елементів архітектурної форми чи простору, «архітектурних операцій» тощо), що формують драматичний ефект [4]. Архітектурними операціями Г. Кляйне вважає взаємозв'язки, що встановлюються послідовними композиціями поверхонь: комбінацію, зміщені й спрямовані види, акцентуацію (для поверхонь підлоги), розчинення, руйнування й інверсію (для стін), розтягування та склепінчасте формування, обрамлення й плавність (для стель). Послідовність просторів, контраст масштабів, вузлові точки уваги (домінанти), зміна перспективи під час руху маршрутом – прийоми побудови драматичної композиції в архітектурі. Г. Кляйне відзначає, що драматургія архітектурного твору обертається навколо п'яти ключових питань, пов'язаних із сприйняттям: як вона викликає цікавість, як утримує увагу, як досягає кульмінації, як підтримує відчуття внутрішньої цілісності і як розпалює бажання повторити досвід? Окрім того, автор наголошує на часовій послідовності (темпоральності) простору, адже архітектура досягається лише через часовий досвід руху крізь неї [4].

Отже, сприйняття архітектурного простору відбувається в русі, що забезпечує не просто огляд статичного зовнішнього вигляду (кадру), а й динамічний досвід, створюваний цим рухом. Кожен окремих кадр може утримувати увагу лише на мить, тоді як їх послідовність, що розгортається в русі, забезпечує тривалу взаємодію людини із середовищем.

Дослідник розглядає види руху та їхнє семантичне значення: прямолінійний рух створює ясність і цілеспрямованість; вигнуті траєкторії – інтригу та передчуття; рух через звуження → розширення простору дає ефект «відкриття»; рух сходами або рампою створює вертикальну драматургію; обхід або коло вказує на ритуальний, медитативний характер.

Фігури руху (типи руху) створюють визначений емоційний та просторовий ефект і виникають внаслідок: поділу простору; послідовності приміщень; зміни ширини, висоти, світла; поворотів; зіставлення відкритого й закритого; «порогових» просторів; раптового з'явлення виду; сходження/спуску. Г. Кляйне оперує поняттям хореографії руху людини в архітектурному просторі та робить висновок про те, що *шлях* (маршрут), *пороги* (місця переходу з одного простору в інший) та *фігури руху* створюють драматургію простору [4, с. 87]. Якщо за Г. Кляйне драматургія архітектурного простору розгортається через фізичне переміщення спостерігача, то візуальні мистецтва показують, що подібний драматичний ефект може формуватися і в статичному образі, тобто в самому кадрі. У цьому разі рух виникає не тілесно, а оптично – у послідовності поглядів, у ритмі об'ємів і порожнеч, у зміні масштабів і у внутрішньому «монтажі» кадру, як це відбувається в кінематографі. Окрім того, довготривалий кадр – це сукупність майже статичних візуальних станів, що повільно трансформуються внаслідок малої швидкості переміщення спостерігача або широкої видової панорами. У цьому випадку сукупність кадрів формує просторову мізансцену, яка за своєю природою тяжіє до театральності постановки. Театральність архітектурного простору ми вже неодноразово розглядали раніше [5; 6; 7], проте сьогодні знову виникає потреба розширити її розуміння, показавши, що драматична композиція може виникати не лише через кінетичний досвід руху, а й через статичні просторові взаємодії. Саме тому доцільним стає звернення до тих мистецьких практик, у яких драма простору створюється не рухом тіла,

а організацією візуального поля, – передусім до живопису.

Метою статті є виявлення драматичних аспектів архітектурного простору та визначення ролі статичних і динамічних механізмів у формуванні його драматургії. Дослідження спрямоване на з'ясування того, як антропоморфні метафори, сценографічні та візуально-образні прийоми інтегруються в архітектурну композицію, формуючи архітектурне середовище в категоріях драми.

Виклад основного матеріалу. У контексті дослідження статичних механізмів драматургії простору особливо показовим є живопис, де площинна композиція набуває властивостей просторової сцени з власною драматургією. Наприклад, звернення до живопису прерафаелітів показує, що представники цього напрямку ретельно продумували розташування фігур, ритм об'єктів, напрям погляду та контрасти масштабів, що створюють ефект руху й динаміки у статичному образі. Їхні композиції нагадують мініатюрні театральні постановки: світло, колір і деталі підкреслюють сюжетні акценти, формуючи сцену, яка за своєю природою близька до «мізансцени» в архітектурі та кінематографі. Такий підхід дає змогу дослідити механізми оптичного руху, ритму поглядів та внутрішнього монтажу кадру, що виникають не через фізичне переміщення спостерігача, а через організацію візуального поля.

У книзі «Читання прерафаелітів» її автор-дослідник Тім Баррінджер (Tim Barringer) доходить висновку про театралізацію полотен художників означеного напрямку, яка полягає в побудові сцени картини так, ніби це мізансцена театральної постановки: статичні, але напружені пози; багатоплановість (передній, середній і задній плани); вікна, портики, ніші як «рамки» або сцени всередині сцени; а найголовніше – символічний простір, де кожен предмет має нарративну роль. Прерафаеліти уникають нейтральних фонів: архітектура, природа й інтер'єри виступають учасниками сюжету. Структура середовища посилює психологічну напругу, і простір стає носієм драми [8].

Наприклад, у жіночому портреті Данте Габрієля Россетті (Dante Gabriel Rossetti) «Прекрасна Беатріче» просторове тло втрачає функцію ілюстративного оточення та трансформується в семантичне поле, що моделює стан внутрішньої зосередженості й метафізичного переходу. Розмитість просторових орієнтирів,

відсутність чітко окресленої глибини та зняття архітектонічної визначеності переводять простір у площину екзистенційного досвіду, де він функціонує як носій емоційного й символічного напруження (іл. 1).

Натомість у картині Джона Еверетта Мілле (John Everett Millais) «Офелія» природне середовище, навпаки, вибудовується як структурований сценічний простір, у якому рослинність, водна поверхня та берегові лінії формують замкнену композицію з чітко окресленими межами. Така організація пейзажу перетворює природу на драматургічну декорацію, де кожен елемент виконує функцію просторового маркера, спрямовуючи погляд глядача та посилюючи трагічну напругу образу (іл. 2).

Подібна логіка просторової драматургії простежується і в ранніх програмних творах прерафаелітів, де архітектурний простір набуває чітко вираженої театральної організації. У картині Вільяма Голмена Ганта (William Holman Hunt) «Батьки знаходять юного Ісуса у храмі» (іл. 3) простір організовано за принципом ієрархічної просторової послідовності, характерної для сакральної архітектури. Інтер'єр храму вибудовується як система осьових напрямів, порогів і переходів, де колонади, арки та сходи формують складну мережу візуальних коридорів. Така просторово-планувальна структура не лише задає глибину, а й організовує простір як систему взаємопов'язаних рівнів і планів, між якими розподіляються фігури. Відсутність єдиного композиційного центру перетворює сцену на складний простір, де погляд глядача рухається подібно

до переміщення у складному архітектурному середовищі. Театральна мізансцена тут підпорядковується логіці архітектурного простору: персонажі розміщені ніби в нішах і міжколонних інтервалах, що підкреслює символічну опозицію між відкритістю сакрального простору та закритістю людського сприйняття. Таким чином, сама просторово-конструктивна структура стає носієм драматичної напруги. Натомість у картині Дж. Е. Мілле «Христос у батьківському домі» (іл. 4) простір інтер'єру організовано за принципом камерної, майже площинної структури, позбавленої глибокої перспективи. Майстерня Йосипа постає як інтер'єр із замкненим периметром, у якому стіни, балки та отвори виконують функцію жорстких просторових меж. Тут відсутня розгорнута просторово-осьова композиція – вона вибудовується фронтально, з чітким поділом на передній і задній плани, що зближує картину з театральною круговою мізансценою. Замкненість простору не дає глядачеві можливості «вийти» поза межі сцени – він концентрує увагу на внутрішній напрузі моменту, а побутовий інтер'єр перетворюється на простір прихованої сакральної драми.

Порівняння цих двох полотен допомагає простежити різні моделі драматизації простору, що ґрунтуються на протилежних архітектурних принципах. У В. Х. Ганта драма формується через розгортання простору, багатоплановість і складність структури, де архітектура задає ритм руху погляду. У Дж. Е. Мілле драматичний ефект досягається просторовою замкненістю та фронтальністю,



Іл. 1. Д. Г. Россетті. Прекрасна Батріче. [9]



Іл. 2. Дж. Е. Мілле. Офелія. [10]



Іл. 3. В. Х. Гант. Батьки знаходять юного Ісуса у храмі. [11]



Іл. 4. Дж. Е. Мілле. Христос у батьківському домі. [12]

що підсилює психологічну напруженість сцени. В обох випадках простір виступає не пасивним середовищем, а активним режисером мізансцени, подібно до архітектурного простору, який у реальному досвіді формує сценарії руху, зупинки й зосередження на певних акцентах. Такий підхід дає можливість розглядати живопис прерафаелітів як важливу передумову подальшого осмислення простору в модерній архітектурі та кінематографі, де драма все частіше виникає не з події, а з самої просторової організації.

Прерафаеліти послуговувалися принципами, близькими до архітектурного мислення: вони конструювали зображення як багатопланову просторову структуру, в якій об'єми, людські фігури, предмети, рослинні масиви та архітектурні фрагменти поєднуються з порожнечами – повітряними інтервалами, глибинами пейзажу, просвітами між персонажами. Порожнеча у їхніх творах не є пасивним фоном: вона виконує функцію паузи, яка організовує рух погляду, задає ритм сприйняття й створює напруження між композиційними масами. Така взаємодія мас і пустот формує візуальний маршрут, що сприймається як згорнута послідовність подій – своєрідна статична мізансцена, де драматичний ефект досягається не через зміну положення спостерігача, а через внутрішню логіку простору. Саме цей принцип – здатність нерухомого зображення створювати відчутний драматичний простір – стає продуктивним для осмислення архітектурної композиції, в якій поєднання маси і порожнечі, акцентованих домінант та спокійних інтервалів формує складну систему напруг і розрядок, що визначає драматичну структуру архітектурного твору.

Подальший розвиток цього підходу до простору відбувається у живописі початку ХХ ст., де принципи просторової мізансцени зазнають

суттєвої трансформації. Якщо у прерафаелітів порожнеча залишається інтегрованою у нарративну структуру сцени та співіснує з фігуративною насиченістю, то у творчості Джорджо де Кірко (Giorgio de Chirico) та Едварда Гоппера (Edward Hopper) вона поступово звільняється від події й набуває автономного смислового статусу. Простір перестає бути середовищем розгортання дії і перетворюється на самостійний об'єкт переживання, в якому драматичність виникає з паузи, відсутності руху та порушення звичних просторово-часових зв'язків. Таким чином, логіка статичної мізансцени, притаманна прерафаелітам, переходить у нову фазу – екзистенційного простору, де архітектурні форми, границі й порожнечі вже не супроводжують подію, а заміщують її, визначаючи драматичну структуру зображення.

У живописі американського художника середини ХХ ст. Е. Гоппера міський простір постає як система типових архітектурних просторів – вулиць, інтер'єрів кафе, офісів, готелів та транзитних зон – у яких драматичність формується через просторову організацію, світло, кадрування та порожнечу, а не через подієвий нарратив. У роботах «Ранній недільний ранок» (іл. 5), «Опівнічники» (іл. 6), «Офіс в малому місті» (іл. 7), «Номер в готелі» (іл. 8) і «Бензин» (іл. 9) порожнечі між архітектурними об'ємами, відстані між фігурами та інтервали формують ефект статичної мізансцени, в якій пауза й порожнеча стають джерелом напруги. Архітектурні пороги, віконні прорізи та світлові акценти ізолюють персонажів і підкреслюють драматургію простору, створюючи кінематографічний ефект «зупиненого кадру». У такий спосіб живопис Е. Гоппера демонструє, як архітектурні об'єми, їхня маса та порожнеча стають носіями напруги й формують драматичну структуру зображення.



Іл. 5. Е. Гоппер. Ранній недільний ранок. [13]



Іл. 6. Е. Гоппер. Опівнічники. [14]



Іл. 7. Е. Гоппер. Офіс у малому місті. [15]



Іл. 8. Е. Гоппер. Вікно в готелі. [16]



Іл. 9. Е. Гоппер. Бензин. [17]

Загалом кінематографічність живопису Е. Гопера полягає не у сюжетних алюзіях, а в просторово-композиційному мисленні, близькому до мови кіно. Художник використовує прийоми кадрування, світлового контрасту, фронтальності та фрагментації для створення драматургії, що формується через паузу й дистанцію. У цьому сенсі його картини функціонують як візуальні сценарії, де архітектурне середовище визначає не лише форму зображення, а й саму можливість або неможливість дії. Такий підхід дозволяє розглядати творчість митця як важливу ланку

у формуванні модерністського розуміння простору, яке згодом знайде своє продовження в архітектурі та кінематографі середини ХХ століття.

У живописі італійського художника Дж. де Кіріко міські площі, вулиці та аркади постають як метафізичні архітектурні простори, де порожнеча та масштаб відіграють ключову роль у формуванні драматургії сцени. У роботах «Площі Італії» (іл. 10 а; 10 б), «Вокзал Монпарнас» (іл. 11) і «Таємниця та меланхолія вулиці» (іл. 12) відкриті площі, аркади й довгі перспективи створюють ефект ізольованості й очікування, а людські



Іл. 10 а. Дж. де Кіріко. Площа Італії. [18]



Іл. 10 б. Дж. де Кіріко. Площа Італії. [19]



Іл. 11. Дж. де Кіріко. Вокзал Монпарнас (Меланхолія від'їзду). [20]



Іл. 12. Дж. де Кіріко. Таєрниця та меланхолія вулиці. [21]

фігури, якщо присутні, виконують роль маркерів масштабу.

Порожнечі між архітектурними об'ємами, відсутність подієвої взаємодії та відчужена перспектива формують статичну мізансцену, у якій саме простір стає носієм напруги й драми. Завдяки суворій геометрії, довгим тіням і фокусованому світлу композиції Дж. де Кіріко набувають кінематографічного характеру, де пауза та порожній простір виступають основними елементами драматургії.

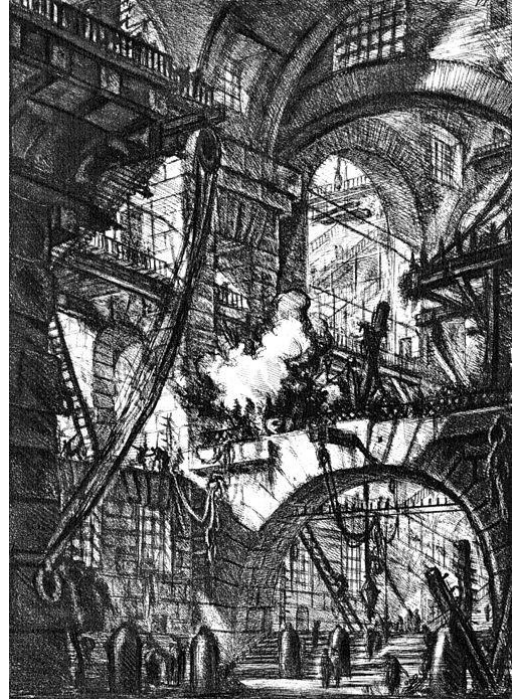
Принципи просторової мізансцени, розвинуті прерафаелітами, простежуються і в більш ранніх зразках європейського мистецтва, зокрема у роботах італійського художника XVIII століття Джованні Баттіста Піранезі (Giovanni Battista Piranesi). У серії гравюр «Уявні в'язниці» («Carceri d'Invenzione») архітектурний простір постає як самодостатній носій драматургії, незалежний від безпосереднього зображення людської дії. Фантастичні «уявні в'язниці» формують складні, багаторівневі інтер'єри, у яких масштаб,

світлотінь і фрагментарна перспектива створюють ефект просторової безкінечності. Архітектурні елементи – сходи, арки, мости, галереї – організовано за принципом сценографічної побудови без чітко окресленого центру та фіналу, що змушує погляд глядача безперервно рухатися крізь простір у режимі постійного візуального переходу. Така структура передбачає спосіб сприйняття, близький до кінематографічного: інтер'єр розгортається як послідовність візуальних планів, у яких зміна ракурсів, глибина поля та світлотіньові контрасти формують напружений просторовий наратив. У цьому сенсі «Уявні в'язниці» можна розглядати як одну з ранніх моделей просторового мислення, що передують кінематографу та впливає на подальші художні практики XIX–XX століть, у яких архітектура дедалі частіше функціонує як автономна сценографія влади й психологічного впливу (іл. 13; 14; 15; 16).

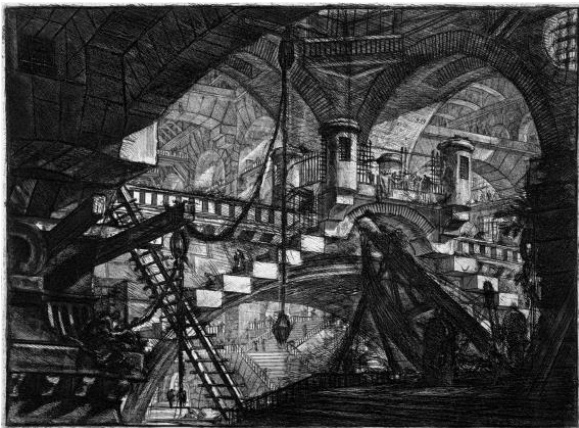
Запропонована у серії модель драматизованого інтер'єру згодом знаходить розвиток у візуальній культурі XX ст., насамперед у німому



Іл. 13. Дж. Б. Піранезі. Підйомний міст. Із серії «Carceri d'Invenzione». [22]



Іл. 14. Дж. Б. Піранезі. Тліюче вогнище. Із серії «Carceri d'Invenzione». [23]



Іл. 15. Дж. Б. Піранезі. Арка з орнаментом. Із серії «Carceri d'Invenzione». [24]



Іл. 16. Дж. Б. Піранезі. Готична аркада. Із серії «Carceri d'Invenzione». [25]

кінематографі. Подібно до гравюр Дж. Б. Піранезі, експресіоністські фільми вибудовують архітектурний простір як багаторівневу, ієрархічно нестабільну систему, в якій масштаб, ракурс і різкі світлотіньові контрасти формують відчуття тиску й втрати орієнтації. Так, у фільмі Фріца Ланга (Fritz Lang) «Metropolis» (1927) вертикальне місто з його мостами, сходами та технічними галереями постає як гігантський інтер'єр, що функціонує за логікою безкінечної сцени, близької до просторових конструкцій Carceri (іл. 17). Ця ж традиція просторової драматургії отримує подальший розвиток у науково-фантастичному кінематографі II пол. XX ст., зокрема у фільмі «Blade Runner»

(1982) Рідлі Скотта (Ridley Scott), де міський простір трансформується у щільний, темний, багатоплановий інтер'єр без чіткої межі між внутрішнім і зовнішнім середовищем (іл. 18).

У цих прикладах архітектура, подібно до уявних в'язниць Дж. Б. Піранезі, виконує функцію автономної сценографії влади та контролю, а драма простору розгортається незалежно від конкретної дії персонажів, формуючи кінематографічний наратив через саму організацію простору. Таким чином, драма простору постає не наслідком людської дії, а її передумовою, що дозволяє трактувати архітектуру як активний чинник драматургії, під дією якого формується



Іл. 17. Кадр із фільму Ф. Ланга «Metropolis». 1927. Красвид Нового Вавилона. [26]



Іл. 18. Кадр із фільму Р. Скотта «Той, що біжить по лезу». 1982. [27]

відчуття напруги, контролю та екзистенційної обмеженості.

Основою сценарію в літературі, театрі та кінематографі є *драматична дуга*: кожен твір має експозицію, зав'язку, розвиток дії, кульмінацію, спад дії та фінал. Рухаючись в архітектурному просторі, людина поступово його переживає, відчуваючи то напругу, то розслаблення. Драматична дуга архітектурного середовища міста може розглядатися як структурований процес просторово-емоційного переживання маршруту. Подібно до драматургії літературного, театрального чи кінотвору, міський простір формує послідовність емоційних станів. Поступове розкриття видів (за Г. Кляйне – послідовностей) внаслідок динаміки руху, відповідно до структури драми, дозволяє інтерпретувати міське середовище як часово-просторовий сценарій. Експозиція → зав'язка → розвиток дії → кульмінація → спад дії → фінал – складові драматичної дуги будь-якого твору, що розкриваються в міському просторі під час руху через ритмічну зміну послідовних кадрів і ракурсів, формуючи різні враження – передчуття, напругу, розслаблення тощо.

Експозиція задає перше враження та орієнтацію в просторі. *Зав'язка* формує інтригу через зміну масштабу, ритму, появу доміанти чи нового ракурсу. *Розвиток дії* полягає в наростанні напруги завдяки послідовному, фрагментарному відкриттю простору, подібному до кінематографічного саспенсу. *Кульмінація* – головний простір із максимальною концентрацією смислів, до якого веде вся композиція маршруту. *Спад дії* характеризується зниженням напруги та переходом до менш інтенсивних просторів. *Фінал* завершує просторовий сценарій, трансформуючи рух

у перебування та створюючи стабільний простір для зупинки й рефлексії.

Водночас драматична дуга кожного статичного кадру (площини картини) визначається рухом погляду, який переходить від одного елемента до іншого, затримуючись на важливих деталях. Аналіз живописних і графічних образів драматизованого архітектурного простору доцільно доповнювати інструментами дослідження візуального сприйняття, зокрема методами айтрекінгу. Такі підходи дають змогу емпірично фіксувати траєкторії руху погляду, зони візуальної концентрації та затримки уваги, що виникають у відповідь на складну, багатошарову організацію простору.

Емпіричні дослідження з використанням айтрекінгу показують, що рух погляду під час сприйняття статичних художніх зображень не є випадковим, а формується композиційною та смисловою структурою образу. Погляд глядача послідовно переходить між візуально й семантично важливими елементами, затримуючись у зонах підвищеної емоційної або композиційної напруги та повертаючись до окремих вузлів зображення. Складні, багатошарові композиції з відсутнім єдиним доміантним фокусом активізують довші та більш розгалужені траєкторії візуальної уваги, що супроводжуються збільшенням кількості фіксацій та їхньої тривалості. Така послідовність фіксацій і переходів формує внутрішній маршрут візуального сприйняття, який можна інтерпретувати як драматичну дугу статичного образу, що розгортається упродовж споглядання [28].

У випадку композицій, побудованих за принципом просторової надмірності та дезорієнтації – як у *Carceri d'Invenzione* (Дж. Б. Піранезі), експресіоністському кінематографі (*Metropolis* чи *Blade Runner*) – погляд не спрямовується на один

домінантний фокус, а формує послідовність візуальних переходів. Саме така послідовність може бути інтерпретована як драматична дуга простору статичного кадру – послідовність візуальних та композиційних елементів, яка організовує рух погляду спостерігача, створюючи наростання напруги, контрастів і очікувань. Дослідження за допомогою айтрекінгу показують, що спостерігачі зазвичай фокусують головну композиційну доміанту, від якої відбувається послідовний перехід до інших елементів, формуючи «каркас» сприйняття. Відстань між точками фіксації погляду та зміни його напрямку створюють напружений ритм, який відтворює драматичну дугу [29].

У прерафаелітів порожнечі, відстані між об'ємами та внутрішня логіка мізансцени спрямовують погляд, створюючи ритм сприйняття та ефект затримки уваги на ключових елементах композиції. У Дж. Б. Піранезі ці прийоми ще радикальніші, оскільки масштабні архітектурні простори перетворюються на джерело напруги, де погляд змушений долати нескінченні перспективи та відчувати безвихідь. У ХХ ст. Е. Гоппер і Дж. де Кіріко продовжують маніпулювати рухом уваги через порожнечі, кадрування та світло, створюючи драматичний простір, де затримка погляду і пауза стають основними елементами переживання сцени. Художники формують визначальний порядок сприйняття, що демонструє, як простір стає носієм дії та драматичної структури, закладаючи основи методології аналізу архітектури. Таким чином, драматургія простору постає не лише як композиційна або символічна категорія, а як структурований процес візуального досвіду, що розгортається у часі й визначає емоційне та когнітивне сприйняття простору.

Отже, аналіз площинних зображень свідчить, що чи не найважливішим чинником драматизму статичного кадру є співвідношення мас і пустот – матеріальних об'єктів і порожнечі (тла, неба); їхня конфігурація та лінія силуету; ракурси й контрасти (велике – мале, світло – тінь, масивне – дрібне тощо). У такій побудові композиції важливо підкреслити головне – те, що спрямовує погляд через порожнечу, актуальні також відступ і пауза, які слугують тлом для доміантної й готують до її сприйняття.

Як бачимо, суттєве значення в драматургії простору мають порожнечі. Інколи їх називають «від'ємним простором», маючи на увазі порожнини, проміжки й просвіти між об'єктами, які самі по собі не є пасивними, а виконують активну

функцію в організації простору. Вони визначають структуру композиції, ритм і взаємодію з довкіллям, підкреслюючи значущість сусідніх форм. Аналогічно, у японській естетиці концепт *Ма* позначає «простір – паузу» між елементами, що має смислове навантаження й наповнює композицію значенням, виступаючи не просто як «ніщо», а як активний проміжок, який організовує сприйняття простору. У сучасній архітектурній практиці від'ємний простір розглядається не як випадкова зона, що залишається після розміщення будівель, а як свідомо організований елемент, який формує ритм, масштаб і взаємозв'язки в міському чи інтер'єрному середовищі, впливаючи на рух, фокус уваги та відчуття просторової драматургії [2; 30; 31; 32].

Основною, найбільш очевидною й неконтрольованою порожнечою в сприйнятті людиною навколишнього світу є небо, яке здавна трактується як метафора відкритості та трансцендентності. Значна його частка в полі зору зумовлює відчуття свободи, розслаблення й психологічного комфорту, тоді як матеріальні, переважно вертикальні маси, що «перекривають» небо, а також замкнуті перспективи із неможливістю «втечі погляду», асоціюються з тиском, контролем, підпорядкуванням і фатальністю.

Отже, *співвідношення архітектурної маси та просторової порожнечі* є ключовим чинником формування драматургії міського простору та може трактуватися як індикатор характеру просторового переживання: відкритості або тиску, потенції руху або його фінальності, свободи або підпорядкування. У цьому сенсі співвідношення «маса – порожнеча» стає не лише формальним, а й семантичним чинником простору, що формує драматургію простору на рівні безпосереднього тілесного та візуального переживання суб'єкта.

Отже, *співвідношення архітектурної маси та просторової порожнечі* є ключовим чинником формування драматургії міського простору й може трактуватися як індикатор характеру просторового переживання: відкритості або тиску, потенції руху чи його фінальності, свободи або підпорядкування. У цьому сенсі співвідношення «маса – порожнеча» стає не лише формальним, але й семантичним чинником простору, що формує драматургію простору на рівні безпосереднього тілесного та візуального переживання суб'єкта. Домінування порожнечі породжує відкрити, незавершену драму, баланс забезпечує структуровану композицію, тоді як перевага маси

трансформує простір у сцену трагедії тиску та підпорядкування. Таким чином, співвідношення матеріальної маси та просторової порожнечі формує драматургію архітектурного простору на рівні візуального й тілесного переживання. Живописні практики демонструють, що небо та порожнеча землі можуть виступати активними драматичними агентами, тоді як їхня редукція або витіснення архітектурною масою зумовлює перехід від відкритої драми до просторової трагедії й може слугувати аналітичним інструментом для архітектурної теорії. Водночас чітко виокремлюються такі типи просторової драми: домінування порожнечі над масою; баланс маси й порожнечі; домінування маси над порожнечею.

У першому випадку архітектурна маса відступає, а порожнеча – зокрема відкрите небо та земля – займає значну частину візуального поля. Простір не замикається, погляд має можливість «втекти», а напруга формується через паузу та очікування, а не через тиск. Тут драма відкритої сцени проявляється у потенції розвитку, відсутності фіналу без кульмінації, з відчуттям незавершеності і можливістю руху погляду поза межі простору. Небо виступає як просторова пауза, як те, що не може бути повністю підпорядковане архітектурній формі (іл. 19–22).

У другому випадку архітектурні маси формують чіткі межі простору, однак не перекривають його візуально. Порожнеча присутня як контрольований елемент, що забезпечує читабельність композиції та ритм. Просторова драма тут передбачає логіку розвитку та завершення: простір має початок і кінець, погляд керується й направляється самою композицією, присутнє відчуття порядку й структурності. Отже, простір не пригнічує і не «відпускає» повністю – він режисує сприйняття. Це драма з передбачуваною структурою (іл. 23–28).

У третьому випадку архітектурна маса переважає, перекриваючи або редукуючи порожнечу. Небо присутнє мінімально або втрачає роль смислотворчого елемента. Простір сприймається як замкнений і фінальний. Домінування маси формує відчуття підпорядкування та контролю, коли драма інколи набуває рис трагедії просторового тиску, підпорядкування й тотального контролю (іл. 29–34).





Важливо, що *конфігурація співвідношення матеріальних мас і порожнечі* також є не нейтральною, а семантично та емоційно навантаженою і може свідчити про тип простору та характер

його переживання суб'єктом. Взаємне розташування матеріальних мас і порожнечі формує структурний каркас зображення, у межах якого лінія силуету набуває самостійного емоційного значення. Контур, що окреслює межу між заповненим і порожнім, здатен передавати напруження, спокій або конфлікт ще до зчитування деталей форми. Як показували дослідження радянської теорії композиції, лінія силуету функціонує як носій смислу та емоції, а не лише як геометричне окреслення об'єкта, визначаючи характер просторової ситуації загалом.

Незвичний ракурс або підкреслений контраст (масштабний, світлотіньовий, просторовий) загострює сприйняття та порушує звичну рівновагу кадру. Протиставлення великого й малого, світлого й темного, масивного й крихкого створює ієрархію значень і підсилює емоційний ефект зображення. Зазначимо, що в образотворчому мистецтві ця ієрархія чітко фіксується, адже полотно є результатом свідомо обраного художником ракурсу, який композиційно визначає співвідношення неба й землі, мас і порожнечі, домінант і другорядних елементів. Глядач спостерігає драматичний ефект, передбачений автором самим актом вибору точки зору.

Натомість архітектурне середовище міського простору принципово не має єдиного привілейованого ракурсу. Така ж просторова композиція розкривається як послідовність кадрів, що змінюються залежно від дистанції, висоти погляду, напрямку руху та кута спостереження. Зі зміною ракурсу змінюється й драматичний тип простору: в одному випадку домінує відкрите небо та горизонталь, що формує відчуття легкості або урочистості; в іншому – наближення до будівлі створює крутий, «затиснутий» ракурс, у якому маса витісняє порожнечу, небо зникає або редукується до вузької смуги, а простір набуває напруженого, навіть пригніченого характеру.

Отже, драматургія міського простору є не статичною, а варіативною й процесуальною. Контрасти масштабу, світла й тіні, маси та крихкості не лише фіксуються в одному зображенні, а щоразу по-новому вибудовуються в русі спостерігача. Саме послідовність ракурсів, а не окремий «ідеальний» вид, формує емоційне прочитання архітектурного середовища, перетворюючи міський простір на динамічну сцену, де драматичний ефект народжується в зміні кадрів і співвідношень, а не виникає раптово й залишається назавжди в заданій композиції.

тип драми	у живописі	в архітектурному просторі
Лірична, відкрита драма (експозиція/пауза)		
	Іл. 19. Дж. де Кіріко. Площа Італії. [33]	Іл. 20. П'яца дель Кампо. Сієна (Італія). [34]
		
	Іл. 21. К. Д. Фрідріх. Абатство у Оквуді. [35]	Іл. 22. Площа перед Центром Помпідю. Париж. (Франція). [36]

Простір – пауза у міській композиції – це не просто «порожнеча» чи відсутність дії, а важливий елемент, що формує ритм, сприйняття та якість міського простору. Вона створює моменти зупинки, споглядання, перепочинку, а також підкреслює динаміку та акценти міського середовища.







Домінанта формується не лише шляхом акцентування об'єкта, а й через організацію навколишнього простору. Відступ, пауза та ізоляція форми в полі пустоти спрямовують погляд глядача й задають ритм сприйняття. Така композиційна пауза виконує роль підготовчого моменту драматичної дії, концентруючи увагу на ключовому елементі. У цьому сенсі прийом просторового виділення доміанти через паузу співвідноситься з прийомами, характерними для побудови музейної експозиції.

Головні висновки і перспективи використання результатів дослідження. У результаті проведеного дослідження встановлено, що архітектурний простір міста може бути осмислений як сценографічна структура, в якій емоційне сприйняття формується за законами драматургії. Антропоморфні метафори, театральність і кінематографічність архітектурного середовища свідчать про глибоку взаємодію між людиною

і простором, у межах якої архітектура перестає бути нейтральним тлом і набуває ролі активного учасника просторового «спектаклю».

Доведено, що драматургія архітектурного простору реалізується як у динамічному, так і в статичному вимірі. У першому випадку вона розгортається через рух спостерігача та послідовність просторових кадрів, формуючи драматичну дугу маршруту з експозицією, кульмінацією та фіналом. Таким чином, драматургія архітектурного простору не є сталою, а формується в процесі сприйняття внаслідок руху. У другому – виникає в межах одного статичного кадру і може функціонувати як автономний носій драматичної структури, незалежно від подієвого наративу, що продемонстрував аналіз живописних і графічних творів. Такий досвід є принципово важливим для розуміння архітектурної композиції міста, де просторові відносини здатні продукувати емоційний ефект без прямої сюжетності.







Застосування підходів візуального аналізу, зокрема даних айтрекінгу, дає змогу інтерпретувати драматургію простору як процес, що розгортається протягом часу споглядання. Рух погляду, послідовність фіксацій і затримки уваги

тип драми	у живописі	в архітектурному просторі
		
	<p>Лл. 23. В. Карпаччо. Повернення послів до англійського двору. [37]</p>	<p>Лл. 24. Площа Навона. Рим. (Італія). [38]</p>
		
	<p>Лл. 25. Каналетто. Площа Сан Марко. Венеція. [39]</p>	<p>Лл. 26. Площа Сан Марко. Венеція. (Італія).[40]</p>
		
	<p>Лл. 27. Каналетто. Гранд канал. Венеція. [41]</p>	<p>Лл. 28. Площа святого Марка. Вид на Палац дожив. Венеція. (Італія). [42]</p>

формують внутрішню драматичну дугу статичного кадру, що підтверджує можливість аналізу архітектурної композиції через механізми візуального сприйняття. У цьому випадку драма створюється ключовими інструментами драматургії простору – співвідношенням мас і порожнеч, конфігурацією об'ємів, лініями силуету, контрастами масштабу, світла й тіні, а також організацією просторових пауз як активного композиційного елементу. Порожнечі, зокрема «від'ємний простір», небо та поверхня землі, виступають не як вільні від матеріальних об'ємів зони, а як чинники, що визначають ритм, ієрархію та напругу просторової композиції.

Отже, драма в архітектурній композиції міста постає не як стилістична метафора, а як універсальна модель емоційної організації простору. Її врахування відкриває можливості для глибшого аналізу існуючого міського середовища та для свідомого формування просторових сценаріїв у проєктній практиці, орієнтованій на емоційний досвід людини.

Подальші наукові розвідки повинні стосуватися прояву комедії, яка є необхідним логічним продовженням аналізу драматургії міського простору, оскільки допомагає сформувати цілісну теорію жанрової організації міського середовища.

тип драми	у графіці і живописі	в архітектурному просторі
Трагедія тиску (кульмінація/ фінал)		
	Лл. 29. Дж. Б. Піранезі. Види Риму. [43]	Лл. 30. «Міські каньйони» Манхеттена. Нью-Йорк. (США). [44]
		
Лл. 31. Дж. Б. Піранезі. Види Риму. [45]	Лл. 32. Будинок-вежа «Bank of America». Манхеттен, Нью-Йорк. (США). [44]	
		
Лл. 33. Е. Гоппер. Нічні яструби. [46]	Лл. 34. Монумент Вітторіо Емануеле. Рим. (Італія). [47]	

Список використаних джерел

- Lynch K. *The Image of the City*. Cambridge : MIT Press, 1960. 194 p.
- Zevi B. *Architecture as Space*. New York : Horizon Press, 1957. 256 p.
- Tschumi B. *Architecture and Disjunction*. Cambridge : MIT Press, 1996. 256 p.
- Kleine H. *The Drama of Space: Spatial Sequences and Compositions in Architecture*. Berlin : Birkhäuser, 2015. 272 p.
- Трошкіна О. А. Принципи театрального мізансценування в архітектурному середовищі міста. *Теорія та практика дизайну* : зб. наук. праць. Серія: Архітектура та будівництво. 2023. Вип. 27. С. 118–126. DOI: 10.32782/2415-8151.2023.27.15.
- Gnatiuk L., Troshkina O. Theatricalization in the formation of sacred space. *AIP Conference Proceedings*. 2023. Vol. 2490, iss. 1. 030003. 6 p. <https://doi.org/10.1063/5.0137521>
- Troshkina O. Theatricalization of architectural environment as human psychological need. *Composition in Architecture: Publication of the Chair of Housing Environment*. 2015. No. 15. P. 156 – 162.
- Barringer T. *Reading the Pre-Raphaelites*. London : Yale University Press, 2012. 320 p.
- Rossetti D. G. Beata Beatrix (1864–1870). *Вікіпедія*. URL: <https://surl.lt/quwlio> (дата звернення: 10.01.2026).

10. Офелія (картина). *Вікіпедія*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%84%D0%B5%D0%BB%D1%96%D1%8F_\(%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%B0\)#/media/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:John_EverettMillais_Ophelia.jpg](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%84%D0%B5%D0%BB%D1%96%D1%8F_(%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%B0)#/media/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:John_EverettMillais_Ophelia.jpg) (дата звернення: 10.01.2026).
11. The Finding of the Saviour in the Temple. *Wikipedia*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Finding_of_the_Saviour_in_the_Temple (дата звернення: 10.01.2026).
12. Millais – Christus im Hause seiner Eltern. *Wikimedia Commons*. URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Millais_-_Christus_im_Hause_seiner_Eltern.jpg (дата звернення: 10.01.2026).
13. Hopper Edward. Early Sunday Morning, 1930 : Paper Print. *Whitney Print Shop*. URL: https://printshop.whitney.org/detail/393823/hopper-early-sunday-morning-1930?srsId=AfmBOorIT_vKlaTZg5Lb4M9fK1iGjUDek2Or4wepJC1CX8CzHAgmjMu2 (дата звернення: 10.01.2026).
14. Гоппер Е. Опівнічники, 1942: олія, полотно. *Вікіпедія*. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Опівнічники> (дата звернення: 10.01.2026).
15. Contributors to Wikimedia projects. Office in a Small City – Wikipedia, 2005. Wikipedia, the free encyclopedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Office_in_a_Small_City (date of access: 25.02.2026).
16. Hopper E. Hotel Window (1955): oil. *Artchive*. URL: <https://www.artchive.com/artwork/hotel-window-edward-hopper-1955/> (дата звернення: 10.01.2026).
17. Hopper E. Gas (1940). *Wikipedia*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Edward_Hopper_-_Gas_\(1940\).jpg](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Edward_Hopper_-_Gas_(1940).jpg) (дата звернення: 10.01.2026).
18. De Chirico G. Piazza d'Italia, 1913: oil. *WikiArt*. URL: <https://www.wikiart.org/en/giorgio-de-chirico/piazza-d-italia> (дата звернення: 10.01.2026).
19. De Chirico G. Piazza d'Italia, 1913: oil. *WikiArt*. URL: <https://www.wikiart.org/en/giorgio-de-chirico/piazza-d-italia> (дата звернення: 10.01.2026).
20. Де Кіріко Д. Вокзал Монпарнас (Меланхолія від'їзду), 1914: олія. *WikiArt*. <https://www.wikiart.org/en/giorgio-de-chirico/gare-montparnasse-the-melancholy-of-departure-1914> (дата звернення: 10.01.2026).
21. De Chirico G. Mystery and Melancholy of a Street, 1914. *WikiArt*. URL: <https://www.wikiart.org/en/giorgio-de-chirico/mystery-and-melancholy-of-a-street-1914> (дата звернення: 13.01.2026).
22. Piranesi G. B. The Drawbridge, plate VII from the series Carceri d'Invenzione. *Вікіпедія*. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Giovanni_Battista_Piranesi_-_The_Drawbridge,_plate_VII_from_the_series_Carceri_d%27Invenzione_-_Google_Art_Project.jpg (дата звернення: 13.01.2026).
23. Уявні в'язниці. *Вікіпедія*. URL: <https://surl.li/fwirqo> (дата звернення: 13.01.2026).
24. Piranesi Giovanni Battista. Le Carceri d'Invenzione, planche XI, L'Arche aux gradins. *Wikimedia Commons*. URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giovanni_Battista_Piranesi,_Le_Carceri_d%27Invenzione,_planche_XI,_L%27Arche_aux_gradins.jpg (date of access: 13.01.2026).
25. Piranesi Giovanni Battista. The Gothic Arch. *WikiArt*. URL: <https://www.wikiart.org/en/giovanni-battista-piranesi/the-gothic-arch> (date of access: 13.01.2026).
26. Метрополіс (фільм). *Вікіпедія*. URL: <https://surl.li/мрсfeh> (дата звернення: 13.01.2026).
27. Blade runner still Black & White Stock Photos. *Alamy*. URL: <https://surl.li/qyzwvs> (date of access: 13.01.2026).
28. When Art Moves the Eyes: A Behavioral and Eye-Tracking Study / D. Massaro et. al. *PLoS ONE*. 2012. Vol. 7, no. 5. e37285. URL: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0037285> (дата звернення: 10.01.2026).
29. When Art Moves the Eyes: A Behavioral and Eye-Tracking Study / D. Massaro et al. *PLoS ONE*. 2012. Vol. 7, no. 5. P. e37285. URL: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0037285> (date of access: 10.01.2026).
30. Damisch H. The Origin of Perspective. Paris : Flammarion, 1994. 336 p. URL: https://monoskop.org/images/7/78/Damisch_Hubert_The_Origin_of_Perspective_1994_ch_14_missing.pdf (date of access: 10.01.2026).
31. McCormack C. Constructing an Endless Interior. *idea journal*. 2024. Vol. 21, no. 01. URL: <https://doi.org/10.37113/ij.v21i01.560> (date of access: 10.01.2026).
32. Vidler A. Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture. Cambridge : MIT Press, 2000. 336 p.
33. Капралова А. Метафізичний живопис Джорджо де Кіріко. *Пломінь*. URL: <https://surl.li/hbjwsp> Дата публікації: 19.08.2020 (дата звернення: 13.01.2026).
34. Siena. *Wikimedia Commons*. URL: <https://surl.li/enutyf> (date of access: 13.01.2026).
35. The Abbey in the Oakwood. *Wikipedia*. URL: <https://surl.li/izpirr> (date of access: 13.01.2026).
36. Place Georges Pompidou – Paris IV. *Wikimedia Commons*. URL: <https://surl.li/zntcie> (date of access: 13.01.2026).
37. Vittore Carpaccio. *Wikimedia Commons*. URL: <https://surl.li/ucykrd> (date of access: 13.01.2026).
38. Piazza Navona. *Wikimedia Commons*. URL: <https://surl.li/bmdvme> (date of access: 13.01.2026).
39. Towards San Marco. *TopArtPrin*. URL: <https://surl.li/vctact> (date of access: 13.01.2026).
40. Площа Святого Марка. *Вікіпедія*. URL: <https://surl.li/lukajd> (дата звернення: 13.01.2026).
41. Giovanni Antonio Canal. il Canaletto. *Вікіпедія*. URL: <https://surl.li/rnkcti> (дата звернення: 13.01.2026).
42. Площа Святого Марка. Венеція – все, що вам потрібно знати. *Cestee.com.ua*. URL: <https://surl.li/cvbrii> (дата звернення: 13.01.2026).
43. Piranesi Giovanni Battista. The Colosseum. *Вікіпедія*. URL: <https://surl.li/dubdbu> (date of access: 13.01.2026).
44. Cadde (Manhattan). *Wikipedi: Özgür Ansiklopedi*. URL: <https://surl.li/onvthr> (date of access: 13.01.2026).

45. Another view of the same scrap, c. 1756 – c. 1778 – Giovanni Battista Piranesi – WikiArt.org. www.wikiart.org. URL: <https://www.wikiart.org/en/giovanni-battista-piranesi/another-view-of-the-same-scrap> (date of access: 25.02.2026).

46. febyac. What's The Point of Being The Best?, 2025. febyac | Substack. URL: <https://febyac.substack.com/p/whats-the-point-of-being-the-best> (date of access: 25.02.2026).

47. Руджері А. Рим, який не побачать туристи – BBC News Україна, 2015. *BBC News Україна*. URL: https://www.bbc.com/ukrainian/vert_tra/2015/12/151207_vert_tra_rome_behind_the_lens_ур (дата звернення: 25.02.2026).

References

1. Lynch, K. (1960). *The image of the city*. MIT Press [in English].
2. Zevi, B. (1957). *Architecture as space*. Horizon Press [in English].
3. Tschumi, B. (1996). *Architecture and disjunction*. MIT Press [in English].
4. Kleine, H. (2015). *The drama of space: Spatial sequences and compositions in architecture*. Birkhäuser [in English].
5. Troshkina, O. A. (2023). Pryntsypy teatralnoho mizanstsenuvannia v arkhitekturnomu seredovyshchi mista [Principles of theatrical mise-en-scène in the architectural environment of the city]. *Teoriia ta praktyka dyzainu: zbirnyk naukovykh prats. Serii: Arkhitektura ta budivnytstvo* [Theory and Practice of Design: Collection of Scientific Papers. Series: Architecture and Construction], 27, 118–126. <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2023.27.15> [in Ukrainian].
6. Gnatiuk, L., & Troshkina, O. (2023). Theatricalization in the formation of sacred space. *AIP Conference Proceedings*, 2490(1), 030003. <https://doi.org/10.1063/5.0137521> [in English].
7. Troshkina, O. (2015). Theatricalization of architectural environment as human psychological need. *Composition in Architecture: Publication of the Chair of Housing Environment*, 15, 156–162 [in English].
8. Barringer, T. (2012). *Reading the Pre-Raphaelites*. Yale University Press [in English].
9. Rossetti, D. G. (n.d.). *Beata Beatrix* (1864–1870). *Wikipedia*. <https://surl.lt/quwlio> [in English].
10. Ofeliia (kartyna) [Ophelia (painting)] (n.d.). *Wikipedia*. <https://surl.li/rmhvsv> [in Ukrainian].
11. *The finding of the saviour in the temple* (n.d.). *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Finding_of_the_Saviour_in_the_Temple [in English].
12. Millais, J.E. (n.d.). *Christus im Hause seiner Eltern*. *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Millais_-_Christus_im_Hause_seiner_Eltern.jpg [in German].
13. Hopper, E. (1930). *Early Sunday Morning* [Paper Print]. *Whitney Print Shop*. https://printshop.whitney.org/detail/393823/hopper-early-sunday-morning-1930?srsltid=AfmBOorIT_vKlaTZg5Lb4M9fK1iGjUDek2Or4wepJC1CX8CzHAgmjMu2 [in English].
14. Hopper, E. (1942). *Opivnichnyky* [The Midnight Ones] [Oliia, polотно]. *Wikipediia* [Wikipedia]. <https://uk.wikipedia.org/wiki/Опівнічники> [in Ukrainian].
15. Contributors to Wikimedia projects. (2005). *Office in a small city*. *Wikipedia*. <https://surl.lt/kxbioj> [in English].
16. Hopper, E. (1955). *Hotel Window* [Oil]. *Artchive*. <https://www.artchive.com/artwork/hotel-window-edward-hopper-1955/> [in English].
17. Hopper, E. (1940). *Gas* [Oil]. *Wikipedia*. [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Edward_Hopper_-_Gas_\(1940\).jpg_x](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Edward_Hopper_-_Gas_(1940).jpg_x) [in English].
18. De Chirico, G. (1913). *Piazza d'Italia*. *WikiArt*. <https://www.wikiart.org/en/giorgio-de-chirico/piazza-d-italia> [in Italian].
19. De Chirico, G. (1913). *Piazza d'Italia*. *WikiArt*. <https://www.wikiart.org/en/giorgio-de-chirico/piazza-d-italia> [in Italian].
20. De Chirico, G. (1914). *Vokzal Monparnas (Melankholiia vidizdu)* [Gare Montparnasse (Melancholy of departure)]. [Oil]. *WikiArt*. <https://www.wikiart.org/en/giorgio-de-chirico/gare-montparnasse-the-melancholy-of-departure-1914> [in Ukrainian].
21. De Chirico, G. (1914). *Mystery and melancholy of a street* [Oil] [Oil]. *WikiArt*. <https://www.wikiart.org/en/giorgio-de-chirico/mystery-and-melancholy-of-a-street-1914> [in English].
22. Piranesi, G. B. (n.d.). *The Drawbridge, plate VII from Carceri d'Invenzione*. *Wikipedia*. https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Giovanni_Battista_Piranesi_-_The_Drawbridge_plate_VII_from_the_series_Carceri_d%27Invenzione_-_Google_Art_Project.jpg [in Ukrainian].
23. Uiaivni viaznytsi [Imaginary prisons] (n.d.). *Wikipedia*. <https://surl.li/fwirqo> [in Ukrainian].
24. Piranesi, G. B. (n.d.). *Le Carceri d'Invenzione, planche XI, L'Arche aux gradins*. *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giovanni_Battista_Piranesi,_Le_Carceri_d%27Invenzione,_planche_XI,_L%27Arche_aux_gradins.jpg https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giovanni_Battista_Piranesi,_Le_Carceri_d%27Invenzione,_planche_XI,_L%27Arche_aux_gradins.jpg [in Italian].
25. Piranesi, G. B. (n.d.). *The Gothic Arch*. *WikiArt*. <https://www.wikiart.org/en/giovanni-battista-piranesi/the-gothic-arch> [in English].
26. *Metropolis* (film) [Metropolis (film)]. *Wikipedia*. <https://surl.li/mpcfeh> [in Ukrainian].
27. *Blade Runner still black & white stock photos*. (n.d.). *Alamy*. <https://surl.li/qyzwvs> [in English].
28. Massaro, D., Savazzi, F., Di Dio, C., Freedberg, D., Gallese, V., Gilli, G., Marchetti, A., & Bruner, J. (2012). When art moves the eyes: A behavioral and eye-tracking study. *PLoS ONE*, 7(5), e37285. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0037285> [in English].

29. Massaro, D., Savazzi, F., Di Dio, C., Freedberg, D., Gallese, V., Gilli, G., Marchetti, A., & Bruner, J. (2012). When art moves the eyes: A behavioral and eye-tracking study. *PLoS ONE*, 7(5), e37285. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0037285> [in English].
30. Damisch, H. (1994). *The origin of perspective*. Flammarion. https://monoskop.org/images/7/78/Damisch_Hubert_The_Origin_of_Perspective_1994_ch_14_missing.pdf [in English].
31. McCormack, C. (2024). Constructing an endless interior. *idea journal*, 21(1). <https://doi.org/10.37113/ij.v21i01.560> [in English].
32. Vidler, A. (2000). *Warped space: Art, architecture, and anxiety in modern culture*. MIT Press [in English].
33. Kapralova, A. (2020 Serpen 19). Metafizychnyi zhyvopys Dzhordzho de Kiriko [Metaphysical painting of Giorgio de Chirico]. *Plomin* [Анг. переклад]. <https://surl.li/hbjwsp> [in Ukrainian].
34. Siena5. (n.d.). *Wikimedia Commons*. <https://surl.li/enutyf> [in English].
35. *The Abbey in the Oakwood* (n.d.). *Wikipedia*. <https://surl.li/izpirr> [in English].
36. *Place Georges Pompidou – Paris IV*. (n.d.). *Wikimedia Commons*. <https://surl.li/zntcie> [in English].
37. *Vittore Carpaccio 051*. (n.d.). *Wikimedia Commons*. <https://surl.li/ucykrd> [in English].
38. *Piazza Navona*. (n.d.). *Wikimedia Commons*. <https://surl.li/bmdvme> [in English].
39. *Towards San Marco*. (n.d.). *TopArtPrint*. <https://surl.li/vctaet> [in English].
40. *Ploshcha Sviatoho Marka* [St. Mark's Square] (n.d.). *Wikipedia*. <https://surl.li/lukajd> [in Ukrainian].
41. *Giovanni Antonio Canal. il Canaletto* (n.d.). *Wikipedia*. <https://surl.li/rnkcti> [in English].
42. *Ploshcha Sviatoho Marka. Venetsiia – vse, shcho vam potribno znaty* [St. Mark's Square, Venice – everything you need to know]. (n.d.). *Cestee.com.ua*. <https://surl.li/cvbrii> [in Ukrainian].
43. Piranesi, G. B. (n.d.). *The Colosseum*. *Wikipedia*. <https://surl.li/dubdbu> [in English].
44. *Cadde (Manhattan)*. *Vikipedi: Özgür Ansiklopedi*. <https://surl.li/onvthr> [in Turkish].
45. Giovanni Battista Piranesi. (n.d.). *Another view of the same scrap* (c. 1756–c. 1778). WikiArt. <https://www.wikiart.org/en/giovanni-battista-piranesi/another-view-of-the-same-scrap> [in English].
46. Febyac. (2025). *What's the point of being the best?* Substack. <https://febyac.substack.com/p/whats-the-point-of-being-the-best> [in English].
47. Rudzheri, A. (2015). *Рим, якого не побачат туристи* [Rome that tourists will not see]. BBC News Україна. https://www.bbc.com/ukrainian/vert_tra/2015/12/151207_vert_tra_rome_behind_the_lens_vp [in Ukrainian]



Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)

Дата першого надходження статті до видання: 15.02.2026
Дата прийняття статті до друку після рецензування: 12.03.2026
Дата публікації (оприлюднення) статті: 27.04.2026